

Manual de instrucciones



La comba saltarina

Impreso en China
91-002707-002 SP

Queridos padres:

En *VTech®* sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de *VTech®* incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **La comba saltarina** de **VTech**®!
La comba saltarina es un juguete para divertirse en el exterior.
Incluye 8 juegos con números, las tablas de multiplicar, música y divertidos sonidos. También podrás transformar la comba en una original cinta de gimnasta.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete La comba saltarina de **VTech**®.
- Una cinta.
- Un manual de instrucciones.

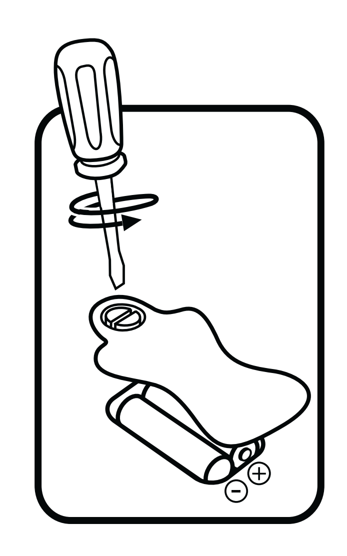
ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual de instrucciones, contiene información importante.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

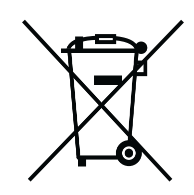
1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque dos pilas AAA/AM-4/LR03 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento, asegurándose de que el tornillo está suficientemente apretado.



ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.

- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.



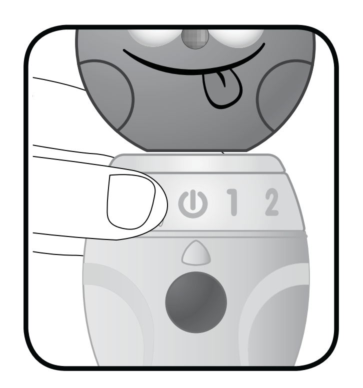
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



CARACTERÍSTICAS

1. Selector de juegos

Gire la anilla central para empezar a jugar y elegir un juego. Gire de nuevo a la posición Off para apagar el juguete.



2. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas el juguete se apagará de manera automática después de unos minutos sin actividad. Para encenderlo de nuevo, gire la anilla o pulse el botón de selección.



3. Botón de selección

Presione este botón para seleccionar las diferentes opciones en cada juego, efectos de sonido o melodías.

ACTIVIDADES

MODO COMBA

A contar

Este juego te ayudará a contar. Puedes elegir cómo quieres que cuente la comba, de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 o de 10 en 10, solo tienes que pulsar el botón de selección y escoger el que prefieras.

Un objetivo

Este juego te propone llegar a un número de saltos determinado. Con el botón de selección puedes elegir el objetivo: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 o 100. La comba irá contando hacia atrás para que sepas cuántos saltos te quedan.

Tablas de multiplicar

Aprenderás las tablas de multiplicar sin enterarte, de una manera sencilla. Con el botón de selección podrás elegir con qué tabla quieres saltar.

1 x 1 = 1	2 x 1 = 2	3 x 1 = 3	4 x 1 = 4	5 x 1 = 5
1 x 2 = 2	2 x 2 = 4	3 x 2 = 6	4 x 2 = 8	5 x 2 = 10
1 x 3 = 3	2 x 3 = 6	3 x 3 = 9	4 x 3 = 12	5 x 3 = 15
1 x 4 = 4	2 x 4 = 8	3 x 4 = 12	4 x 4 = 16	5 x 4 = 20
1 x 5 = 5	2 x 5 = 10	3 x 5 = 15	4 x 5 = 20	5 x 5 = 25
1 x 6 = 6	2 x 6 = 12	3 x 6 = 18	4 x 6 = 24	5 x 6 = 30
1 x 7 = 7	2 x 7 = 14	3 x 7 = 21	4 x 7 = 28	5 x 7 = 35
1 x 8 = 8	2 x 8 = 16	3 x 8 = 24	4 x 8 = 32	5 x 8 = 40
1 x 9 = 9	2 x 9 = 18	3 x 9 = 27	4 x 9 = 36	5 x 9 = 45
1 x 10 = 10	2 x 10 = 20	3 x 10 = 30	4 x 10 = 40	5 x 10 = 50

6 x 1 = 6	7 x 1 = 7	8 x 1 = 8	9 x 1 = 9	10 x 1 = 10
6 x 2 = 12	7 x 2 = 14	8 x 2 = 16	9 x 2 = 18	10 x 2 = 20
6 x 3 = 18	7 x 3 = 21	8 x 3 = 24	9 x 3 = 27	10 x 3 = 30
6 x 4 = 24	7 x 4 = 28	8 x 4 = 32	9 x 4 = 36	10 x 4 = 40
6 x 5 = 30	7 x 5 = 35	8 x 5 = 40	9 x 5 = 45	10 x 5 = 50
6 x 6 = 36	7 x 6 = 42	8 x 6 = 48	9 x 6 = 54	10 x 6 = 60
6 x 7 = 42	7 x 7 = 49	8 x 7 = 56	9 x 7 = 63	10 x 7 = 70
6 x 8 = 48	7 x 8 = 56	8 x 8 = 64	9 x 8 = 72	10 x 8 = 80
6 x 9 = 54	7 x 9 = 63	8 x 9 = 72	9 x 9 = 81	10 x 9 = 90
6 x 10 = 60	7 x 10 = 70	8 x 10 = 80	9 x 10 = 90	10 x 10 = 100

Sonido loco

Al saltar a la comba podrás escuchar divertidos efectos de sonido. Puedes elegir que suene siempre el mismo si lo seleccionas con el botón de selección.

MODO CINTA

Ritmo

Dependiendo de cómo muevas la cinta, así sonarán las melodías, cuanto más rápido lo hagas, la música se escuchará más deprisa. Puedes elegir la melodía con el botón de selección.

Sonido mágico

Al mover la cinta podrás escuchar sonidos mágicos. Puedes elegir que suene el mismo varias veces seguidas si lo seleccionas con el botón de selección.

Melodías

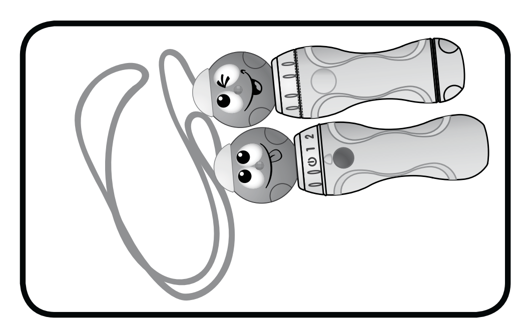
En este juego escucharás una melodía a la que se irán añadiendo instrumentos según mueves la cinta. Puedes elegir la melodía con el botón de selección.

Instrumentos

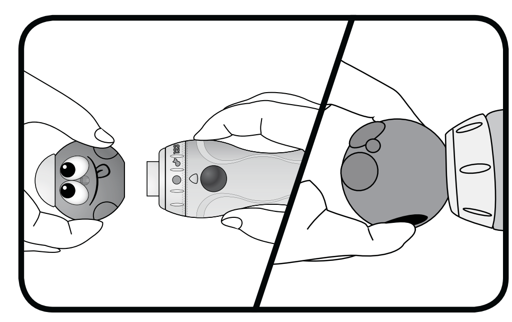
Cuando selecciones una melodía con el botón de selección y muevas la cinta, se cambiará el instrumento con el que suena.

CÓMO TRANSFORMAR LA COMBA EN CINTA

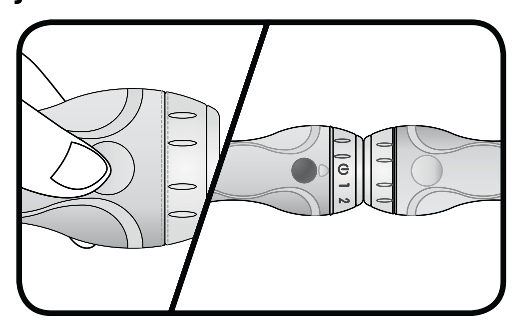
1. Podrá modificar su comba en una divertida cinta.



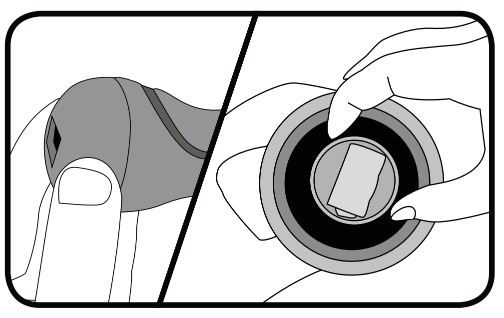
2. Presione los dos botones laterales (situados en uno de los mangos y también en una de las cabezas) para soltar cada cabeza de su mango.



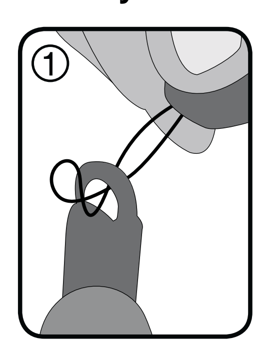
3. Presione los dos botones laterales del mango para colocar los dos mangos juntos, encajando los extremos de color amarillo.

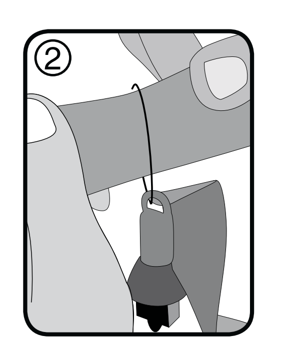


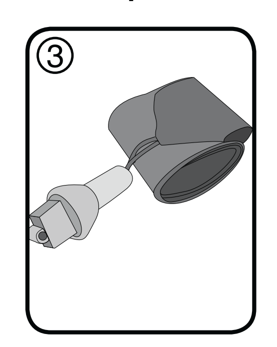
4. Abra el extremo de uno de los mangos girando la parte de abajo y saque la pieza amarilla.



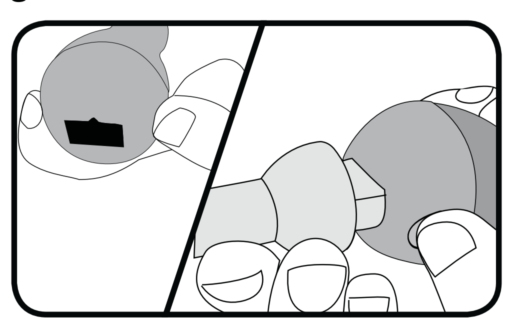
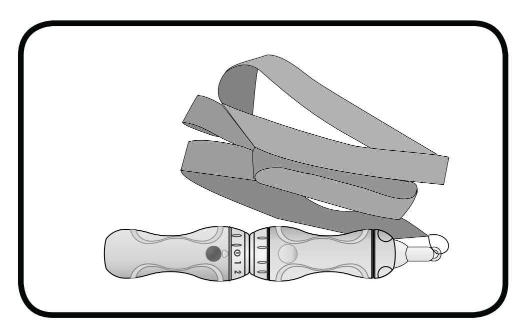
5. Pase la pequeña cuerda del final de la cinta por el extremo de la pieza amarilla y meta la cinta sobre sí misma para atarla.



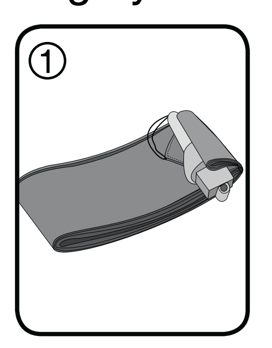


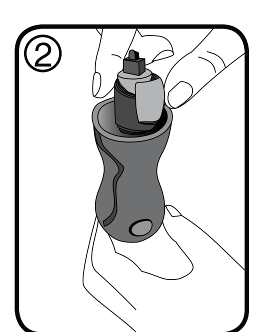


6. Cierre ese compartimento y mantenga pulsados los dos botones del extremo para introducir la pieza amarilla con la cinta al final del mango.

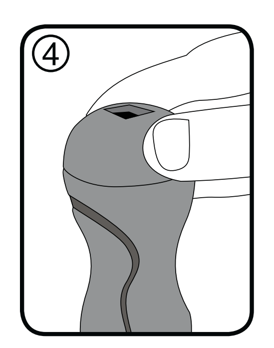



7. Cuando no quiera usar la cinta, dóblela, así podrá meterla en el mango y no se perderá.

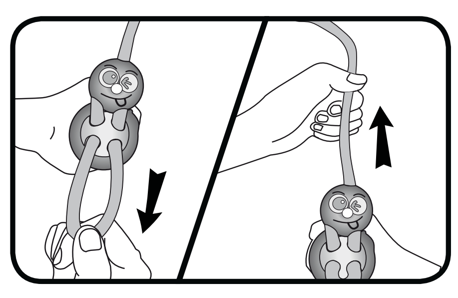
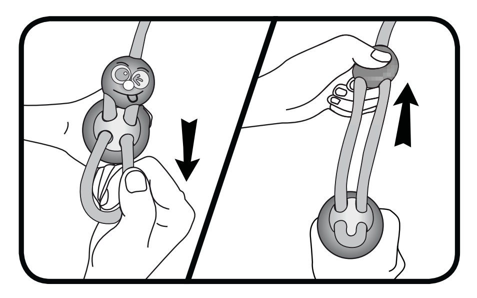








8. También puede ajustar la longitud de la cuerda. Tire de uno de los extremos hasta alcanzar la medida deseada. Después tire de la hebilla hacia arriba para fijarla.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño seco suave. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

Nota: No sumerja este producto en el agua.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.
4. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.



TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

____

____

____

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.